Гнилой Нёрный Ил

или

Потерянный Наследник Короля Теней

MÖRK BORG

OCKULT
ÖRTMÄSTARE
GAMES

FREE LEAGUE
PUBLISHING

Вам грозит казнь за еретическое воровство, но Провидец в маске, Придворный Короля-Тени, предложил вам шанс продолжить влачить жалкое существование. Единственный истинный наследник Короля, его сын Алдон, пропал. Без наследника Король Теней в конце концов будет вынужден передать корону своему слабоумному брату. Верните его незаметно, и богатство, жизнь и свобода будут вашими. Считается, что Алдон заточен в печально известном подземном месте, куда ни один здравомыслящий человек не пойдет добровольно, в месте, называемом *Окаянной Берлогой.*

---

88 вещей, которые Провидец может увидеть

Этот провидец в маске несколько странен и бредит, он согласен прозреть тайны Окаянной Берлоги и раскрыть вам две из них...

1. Таинственный стеклянный дом, является логовом вождя культа. (правда)
2. Из проёмов и трещин сочится газ, сводящий с ума каждого, кто ими дышит. (ложь)
3. Каннибалы! Они пируют себе подобными! (правда)
4. Лампы горят красным, лампадное масло разбавлено человеческой кровью! (неопределенно, в значительной степени неверно)
5. Древний человек живет в разрушенной комнате. Бойтесь и избегайте его. (ложь)
6. Что-то дремлет в глубинах, огромное существо, похожее на гигантские внутренности! (правда)
7. Боюсь, что Алдон не захочет покидать то место. (правда)
8. Боюсь, что никто никогда добровольно не покидал Окаянной Берлоги! (неуверенно)

d4 случайных столкновений

Бросайте только в:

- Бювете (7)
- Цепной комнате (8)
- Комнате отбросов (14)

Выберите по какой таблице бросать, но помните, что таблицу В можно использовать лишь раз.

ТАБЛИЦА А

1

d4 Сумеречных гномов
Они выползают из нор и карабкаются по стенам. Маленькие, быстрые, но хилые.

УС 14 чтобы поразить их.
HP 4 Мораль 7
Нет брони
Нож d4

2

D2 Шавки
Массивные черные собаки с лохматым, жирным мехом.

HP 8 Мораль 9
Нет брони
Укус d4 +1: инфекция, если бросок Крепости УС12 проваливается.

3

d4 Стражников с вострыми зубами
Слабые и изможденные, облизывающие губы

HP 6 Мораль 7
Кожаная -
Короткий меч d4
Укус d4

Прядильщица Смерти
Паук размером с собаку, который выстроила гнездо из костей на потолке. Выигрывает инициативу на 1-4.

HP 12 Мораль –
Толстый панцирь –d2
Укус d4: проверка Крепости УС12, чтобы избежать оцепенения (другие проверки получают УС+2 в течение одного часа).

ТАБЛИЦА В (только однажды в сценарии)

1

Обезумевший дух
Растревоженный развратом и каннибализмом, наводняющими логово, умоляет ИП положить конец ужасу. Может рассказать ИП о Нутряном черве.

2

Базар искаженного измерения
Проявляется Сагсобут. Межпространственный торговец, она продает Фиолетовый яд за 30 с (УС14, 2d10 урона, d4+1 дозы) и предлагает трубку из буковый тубус 30 с. Тубус содержит грязный протеанский свиток: каждый рассвет этот свиток наливается новой нечестивой Силой. Силу можно использовать один раз. Провал использования на 1-3 на d20 вместо 1.

3

Ужасная тишина мучает ИП. Все звуки в этой комнате необъяснимо приглушаются.

Сагсобут
Бесформенная и бесплотная. Ее лицо превратилось в вихрь света.
Ей не может быть причинён вред, но она не нападет, если её не спровоцировать.
Взрыв: 2d10 урона распределяется между участниками группы.

4

Посреди этой комнаты стоит **саркофаг**. Если кто-нибудь откроет его крышку, все ИП засасываются в саркофаг и телепортируются в лагерь в комнате 11 (оранжерея).

Окаянная Берлога

1. Вход

2. Столовая
Бородач

3. Библиотека/спальня
3 дремлющих скелета

4. Караульная
d4 вывернутых стражей

5. Клети
10 безумных пленников

6. Коридор

7. Бювет
Случайное столкновение

8. Цепная комната
Случайное столкновение

9. Драгоценная комната
Нутряной червь

10. Туннель

11. Оранжерея
Лесди и хозяева

12. Зал статуй

13. Комната сына

14. Комната Отбросов
Случайное столкновение

15. Кузница/скотобойня
Флетчер

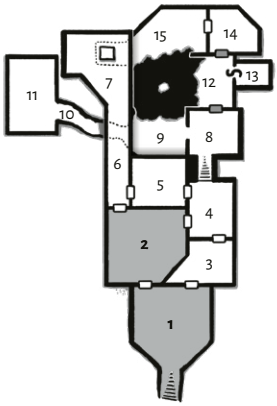
1. Холл

Затхлый запах.

- С потолка свисает зажженный масляный фонарь.
- Небольшие струйки воды втекают в комнату через отверстия в стенах. Черно-фиолетовые бабочки беспомощно порхают над водой.

- **СЕВЕР: две деревянные двери** приоткрыты. Из-за спин обоих доносится слабая скрипичная музыка.
- **ЮГ: лестничный пролет**, ведущий наружу.

СЪЕСТЬ БАБОЧЕК: восстанавливает d6 HP.



2. Столовая

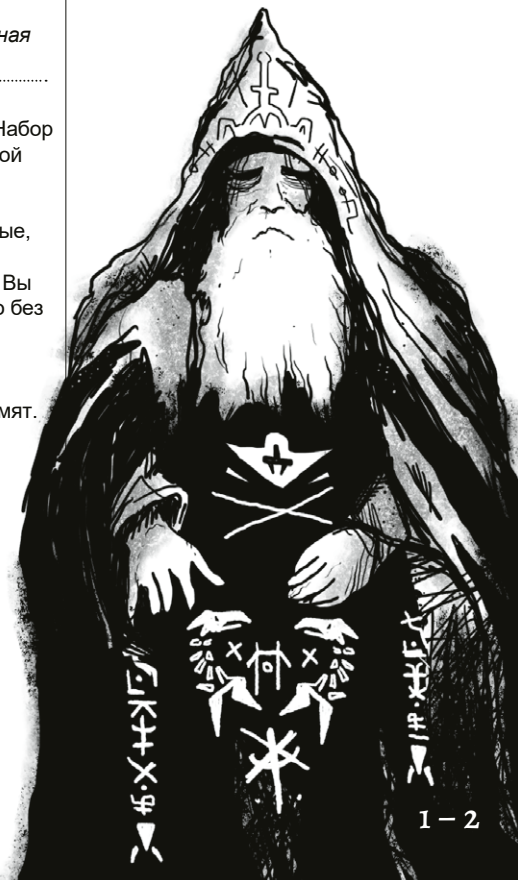
Тепло и светло. Гнилой запах. Тихая, печальная скрипичная музыка доносится с севера.

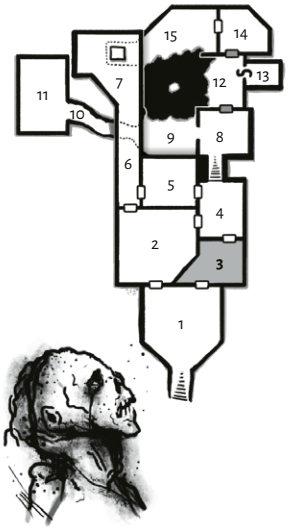
- **4 большие масляные лампы**.
- Большой деревянный стол с 20 стульями. Набор с кружками, тарелками и ложками, но никакой еды или питья.
  На дальнем конце стола сидит бородатый мужчина. Кожа пепельно-серая, глаза темные, одет в пыльный старый плащ. С ним невозможно общаться или контактировать. Вы можете ткнуть, ударить или напасть на него без ответа.
- **Север**: тихая дверь в коридор.
- **Восток**: скрипучая дверь в караульное помещение. Охранники громко кричат и шумят.
- **Юг**: деревянная дверь в Холл.

если все садятся за стол:

человек приходит в себя и разражается грохочущим смехом. Несколько минут он рассказывает старые истории, но потом медленно и безвозвратно возвращается в свой собственный мир иллюзий.

Охранники в комнате 4 слышат любой шум здесь.





3 дремлющих скелета
Бесцельные и умалишенные.
HP 5 Мораль 7 Нет брони
Костлявые кулаки d4
Один из скелетов:
зазубренный ятаган d4

Уставший кристальный демон
Привязанный к этой комнате, жаждущий сбежать.
Неуязвим
Демон поглощает текст из одного свитка. Он посылает ментальную ударную волну, прежде чем раствориться в воздухе.
Ментальная ударная волна: Любой ИП, не прошедиший проверку Самости УС12, не может использовать Силы в остальной части сценария и теряет D6 HP.

3. Библиотека/спальня

Прохладный, слегка дымный воздух.

- **Пара факелов** тускло светится.
- **2 кровати**: три скелета (вероятно, человеческие).
- **Гигантская книжная полка**: непонятная литература, написанная исступленной рукой на незнакомом языке.
- **Прикроватная тумбочка**: увядшие папоротники в глиняной вазе.

Север: тяжелая дверь в караульное помещение. Если прислушаться, слышны голоса.
Юг: деревянная дверь в Холл.

если украсть цветы или книгу: если кто-нибудь берёт с собой книгу или цветы, скелеты пробуждаются

Более внимательное изучение книги: d4

1. Книжица. Текст может быть истолкован и выглядит как случайный нечистый свиток (скелеты не просыпаются, если его взять)
2. У читателя кружится голова, и в течение следующего получаса он получает УС+2 ко всем проверкам Самости и Ловкости.
3. Текст совершенно непонятен.
4. Текст заставляет читателя кричать: *"Ибо мертвый ты, восстань!"*, после чего появляется усталый хрустальный демон. Скелеты не просыпаются.

Стражи в комнате 4 слышат любой шум

4. Караульная

Гнилая вонь. Жарко. Грустная скрипичная музыка доносится с лестницы.

- **Вывернутые охранники** (d4) проводят здесь время.
  Один из них носит **ключи** от тюремной камеры (комната 5).
- Камин жарко пылает.
- Мусор и деревянный стол со стульями.
  Север: шаткая деревянная лестница в цепную комнату. Видна масляная лампа, цепи и крюки на потолке, но не пол.
  Запад: железная дверь в камеры, слышны царапающие звуки, скрипит дверь в столовую.
  Юг: тяжелая дверь в библиотеку

РАЗГРАБЛЕНИЕ КОМНАТЫ (d6 дважды)

1. **Костяные останки собаки**. Есть еще немного мяса (достаточно, чтобы прокормить одного человека в течение одного дня).
2. **Ожерелье с черным камнем**.
3. 3d10 серебра.
4. **Урна с мелким порошком** (яд УС14 или −d8 HP)
5. 1-3: **священный свиток**, 4-6: коробка с маленьким жуком (безвредным, но кусающимся).
6. **Малый арбалет** (d6) с наличием + 6 болтов.

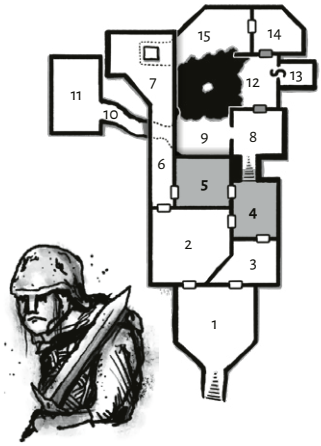
5. Клети

Отвратительный запах смерти и запекшейся крови, повсюду тела.

- **Трупы**. Одни целые, другие разорванные.
- **Заключенные**. Изможденные и умоляющие, но абсолютно безумные.
- **Восток**: железная дверь в караульное помещение, слышны голоса.
- **Запад**: застрявшая дверь в коридор, мертвая тишина.

если подойти ближе к решётке: Голодные и умалишенные заключенные душат любого подошедшего. Проверка Ловкости УС12, чтобы избежать и Силу УС12, чтобы вырваться на свободу или теряйте −d4 HP/раунд.

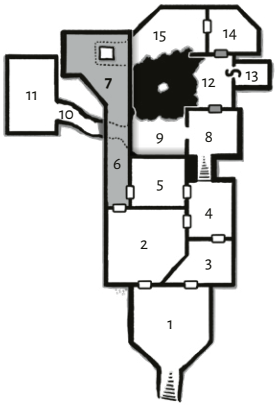
Стражи в комнате 4 слышат любой шум



D4 вывернутых охранников
Они следуют каждому приказу Флетчера. Он проклял их и отнял память, и они не помнят, почему служат ему. Им плевать на Лесди в Оранжерее. Если на них надавить, ИП узнают о потерянном сыне, но стражи знают, как войти в его комнату.
HP 8 Мораль 7 Кожаный –D2
Меч D6 Кость D 4

10 безумных пленников
Они знают только охранников. Время от времени одного заключенного выводят из камер, и больше его никто не видит. Ослабевшие и безумные они молят о помощи, но душат любого кто подходит слишком близко.
HP 2 Мораль 4 Нет брони

Мертвецкая хватка D4/раунд:
Ловкость УС12, чтобы предотвратить.
Сила УС12, чтобы вырваться.



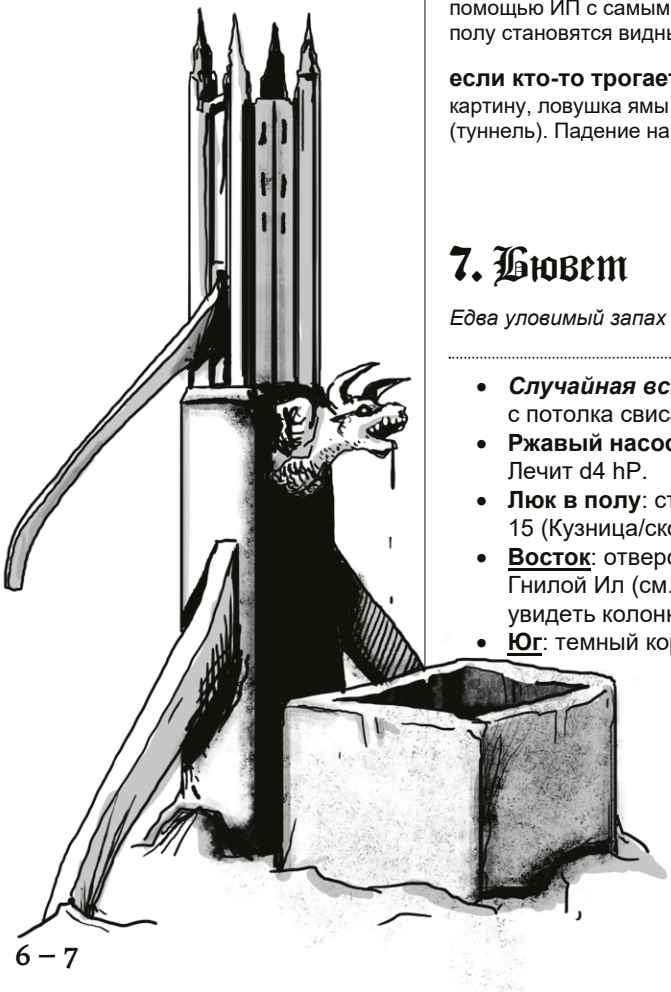
6. Коридор

Темно и холодно, свет в конце коридора. Звучит скрипичная музыка.

- **Картины на стенах**: пейзажи, безвкусные.
- ***Большая скрытая яма-ловушка***: перед картинами. Занимает всю ширину коридора.
- **Север**: свет из бювета.
- **Восток**: заклинившая дверь в Клети. Скребущие звуки.
- **Юг**: покойная дверь в столовую.

обнаружение ямы-ловушки: при достаточном освещении и успешной проверке Самости УС14 (с помощью ИП с самым высоким рейтингом Самости) на полу становятся видны угловатые линии.

если кто-то трогает картину: если кто-то снимает картину, ловушка ямы сбрасывает ИП в комнату 10 (туннель). Падение наносит d6 урона.



7. Бювет

Случай.

Едва уловимый запах серы. Слышна скрипичная музыка.

- ***Случайная встреча, страница III.*** с потолка свисают 3 масляные лампы.
- **Ржавый насос**: мутная жидкость. Лечит d4 hP.
- **Люк в полу**: стремянка вниз в комнату 15 (Кузница/скотобойня).
- **Восток**: отверстие в стене: вид на Гнилой Ил (см. комнату 9). Можно увидеть колонну со скелетами.
- **Юг**: темный коридор.

8. Цепная комната

Случай.

Тускло освещенная, промозглая и ветреная

- ***Случайная встреча, страница III***.
- С потолка свисают цепи с крюками.
- **Кровавые следы на полу**, ведущие в никуда.
- **Север**: железная дверь (без ручки) в Зал Статуй. С этой стороны открыть невозможно.
- **Запад**: арка, ведущая в комнату Драгоценную Комнату.
- **Юг**: шаткая деревянная лестница в Караулку

Стража в комнате 4 слышит любой шум

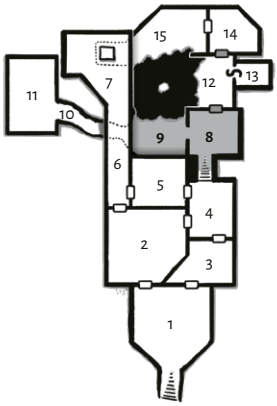
9. Драгоценная комната

Освещенная многоцветным светом. Душный воздух, пропитанный серо. Повсюду загнивающие останки. Раздаётся меланхолическая скрипичная музыка.

- **Север**: ***Гнилой Ил***. Северная стена рухнула в большую пещеру глубиной 60 футов. Внизу булькает черная, вязкая жижа. Серная дымка заслоняет вид, но сквозь дым можно разглядеть Кузницу/бойню и Зал со Статуями.
- **столб высотой 50 футов** стоит посреди провала. На вершине два скелета играют на скрипке.
- Стена украшенная самоцветами: Красивые зелено-розово -фиолетовые драгоценные камни повсюду на стенах.
- **Запад**: узкий проход к Туннелю.
- **Восток**: арка, ведущая в Цепную комнату.

Отковырнуть самоцветы: со стен можно снять до d4 драгоценных камней (проверка на Силу УС12), каждый из которых стоит 200с. После этого Нутряной Червь нападает.

Вход из туннеля: если кто-нибудь попадет в яму-ловушку в Коридоре и последует дальше по туннелю сюда, Нутряной Червь немедленно нападет.



Нутряной червь

Непостижимо длинный, толстый, как дуб. Пресмыкается в Гнилом Иле.

Без труда попадает в комнаты 9, 12 и 15.

Контролируется Флетчером. Если он умирает, Нутряной Червь опускается на дно, мертвый, но спящий.

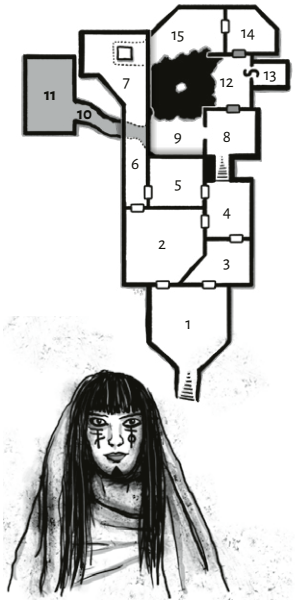
HP 50 Морель (–) Толстая шкура–D6

Острые как бритва зубы
D10: проверка Ловкости УС6 или будете сожраны, мгновенная смерть

Гнилой Ил

Смолистая, черная жижа, источающая серу.

- Обжигающе горячая, требует проверки Крепости УС8 или претерпите d4 урона каждый раунд, проведенный в жиже.
- Переплывание из одной комнаты в другую занимает четыре раунда.
- Каждый заплыв при 1-2 на d6 Нутряной Червь нападает (урон d10). Проверка Ловкости УС6, чтобы избежать пожирания и смерти.
- Колонна с играющими скелетами. Они игнорируют всё и всех.



Лесди

Длинные темные волосы, одета в мешок из рогожки с дырками для рук и ног. Милая, но манипулятивная. Пытается настроить Нутряного Червя против Флетчера, колдуна-людоеда (комната 15). Она ищет туннели и пещеры глубоко под Гнилым Илом и верит, что потребление ила дает уникальные способности контролировать существ, но когда она пытается доказать это, Нутряной Червь нападает, как только она приближается.

HP 5 Мораль 4 Без брони

Безоружна D4

3 хозяйки

Молодые, одетые в лохмотья. Ревнивые.

HP 7 Мораль (–) Без брони

Длинные ножи D6

10. Туннель

Голоса, резонирующие о своды туннеля, поют в миноре.

- К западу от ямы-ловушки проход становится очень узким. Вы должны протиснуться. Большие и негабаритные вещи ***не пройдут*** (включая тяжелую броню).
- Крытый туннель к яме-ловушке в Коридоре.
- **Запад**: вход в оранжерею.
- **Восток**: вход в комнату драгоценных камней.

11. Оранжерея

Жарко, душно, но довольно приятно. В воздухе витает сладкий аромат.

- **Масляные лампы** висят на цепях под потолком.
- Застекленная комната с растениями: пальмы, кактусы и папоротники буйно растут в горшках и грядках. За стеклом виден тусклый лунный свет.
- Тропинка к небольшому лагерю, где сидит Лесди она отдыхает у костра и читает. Она предлагает вам еду и отдых. Если они примут приглашение, Лесди представит трех своих юных спутниц в качестве Хозяек. Изначально они общительны и добры.
- **Восток**: узкий проход к Туннелю.

Если ИП остаются на некоторое время, им подают варево, которое **лечит d6 HP**. Вскоре земля, кажется, тонет, и стены колышутся, как океанские волны. Хозяйки атакуют! ИП знобит, они неистово потеют - атаки и защита катятся с модификатором -2.

Если ИП не хотят оставаться: Хозяйки вытаскивают ножи и скандируют: "*Лесди... Луси... Лесди... избранная, непревзойдённая!*" - и атакуют. Они никогда не отступают.
Лесди - пассивный наблюдатель и ускользает незамеченной, когда начинается бой. Бросьте d4+1, чтобы увидеть, в какой комнате она прячется.

12. Зал со Статуями

Воняет серой. Гнилой ил и скрипичная музыка.

- Черная статуя одноглазого короля Ленарда II. На ней зияет полость там, где должен быть глаз. Если изучить это место, то можно заметить пятна крови в глазнице.
- Здесь **мощеный пол**, в отличие от остальной части Берлоги.
- **Запад**: Гнилой Ил. Западная стена рухнула в большую пещеру глубиной 60 футов. Черная, вязкая жижа. Серная дымка заслоняет вид, но сквозь дым можно почти разглядеть Кузницу/бойню и Драгоценную комнату.
- **Север**: деревянная дверь в Комнату Отбросов. запертый. (У Флетчера ключ странной формы).
- **Юг**: железная дверь в Цепную комнату. Можно открыть отсюда.
- **Восток**: потайная, тяжелая каменная дверь в Комнату Сына.

Через несколько минут пол наклоняется на запад.
Проверка Ловкости УС16 или падение в Ил.
Поместите глаз в глазницу короля: дверь в Комнату Сына открывается с громким треском.

13. Комната Сына

Горят факелы, жарко и тесно. Играет скрипичная музыка.

- **Потерянный наследник, Алдон,** сидит на скамье и грызет человеческие кости. Он жирный и надменный.
- Книжная полка с большим железным крюком, зеркало и арбалет с четырьмя болтами.
- На стене висит кнут с загадочными рунами (d4 + некроплазматический шок, урон d4).
- **Миски с водой и едой.**
- **Запад**: тяжелая каменная дверь в комнату Статуй.

Поговорить с Алдоном: Алдон (3 HP) вполне доволен и не хочет выходить из комнаты, но не будет драться или физически сопротивляться. За время своего заключения он видел только Вывернутых стражников, но знает, что они находятся под командованием Флетчера.

Гнилой Ил

Смолистая, черная жижа, источающая серу.

- Обжигающе горячая, требует проверки Крепости УС8 или претерпите d4 урона каждый раунд, проведенный в жиже.
- Переплывание из одной комнаты в другую занимает четыре раунда.
- Каждый заплыв при 1-2 на d6 Нутряной Червь нападает (урон d10). Проверка Ловкости УС6, чтобы избежать пожирания и смерти.
- Колонна с играющими скелетами. Они игнорируют всё и всех.

14. Комната Отбросов

Случай.

Очень душно и мерзко, трудно дышать.

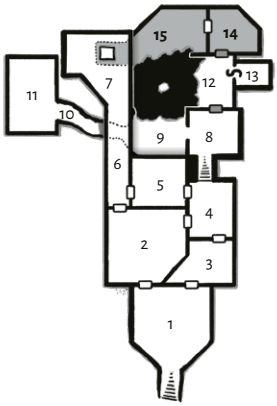
- ***Случайная встреча, страница III.***
- Факел тускло освещает комнату.
- Мусор и кости в огромных количествах.
- **Запад**: деревянная дверь в Кузницу/ скотобойню.
- **Юг**: деревянная дверь в комнату Статуй, заперта. (У Флетчера ключ странной формы).

15. Кузница/скотобойня

Закопченная и знойная комната, серная дымка затмевает всё..

- **Флетчер, колдун-людоед,** обитает здесь. У него есть ключ странной формы от двери между Комнатой Отбросов и Залом Статуй.
- Освещается двумя большими жаровнями. Они используются как плавильни и печи для приготовления пищи.
- Куски мяса свисают на потолочных крюках. В основном человеческая плоть — взрослые и дети.
- **Юг**: Гнилой Ил
- **Восток**: деревянная дверь в Комнату Отбросов
- **Запад**: стремянка к люку в насосной.

История Флетчера
Еще ребенком Флетчера вывели в Саркаш и оставили умирать. Отчаявшиеся некроманты нашли дикого мальчика, жующего кроличьи тушки на мрачной поляне. Они взяли его, но никакая сила или угроза не могли обуздать его, и он постепенно становился все более могущественным. В конце концов они тоже бросили его умирать, зашвырнув в Окаянную Берлогу. Это место стало его владением, управляемым исключительно его волей. Он хочет использовать наследника Алдона, чтобы надавить на Короля Теней и заставить их навсегда избавиться от Лесди.



Флетчер, чернокнижник-каннибал
7 футов ростом, сложен как гризли. Закопченный, лысый и весь в татуировках. Он Хозяин Берлоги. Ненавидит Лесди из Оранжереи, но не может пролезть в Туннель.
HP 20 Мораль (-) Огрубевшая кожа –d4
Раскаленный цеп d8 + сильный ожог (проверки Ловкости -2 в течение дня).

Использует Силы каждый третий раунд
(автоматически преуспевает). D4:
1–2. *Девять Фиолетовых знаков...* D2 молний наносят D6 урона каждому
3. *Демон Капилляров* Удушение на D6 раундов, D4 урона каждый раунд.
4. *Я-это-воздух* (unique Power): Флетчер невидим следующие два раунда. Все еще может атаковать.

Когда Флетчер получает урон, сверху падают сыплются большие куски человеческой плоти, словно защищая его. ИП, который ударил его, должен проверить ловкость УС8 или получить урон d4.
Если Флетчер умирает, Нутряной Червь (который не будет защищать его или помогать ему каким-либо образом) тонет, немертвый, но спящий.